

JOGOS DE LINGUAGEM: UMA ALTERNATIVA PARA  
O ESTUDO DE LÍNGUA PORTUGUESA

(205-7730) Tania Clemente de Souza  
(511-1536) Bethania Sampaio Mariani

(Wigo - 259-5774)  
PUC-RJ  
SME-RJ

Qualquer falante do português domina a gramática de sua língua sem que tenha sido necessário o aprendizado formal da mesma. Esse mesmo falante, entretanto, encontra uma série de dificuldades quando se vê obrigado a saber e dominar a sistematização do idioma em termos formais. É preciso conhecer os conceitos e as regras da chamada Gramática Normativa.

No dia a dia, esse conhecimento da Gramática Normativa não é tão premente, já que o falante se faz entender sem problemas. O domínio de uma variante mais prestigiada da língua — no caso, aquela que mais se aproxima da norma culta — representa, porém, uma contingência social.

Tendo em mente facilitar o acesso a essa variante mais prestigiada, nos vimos motivados a elaborar um tipo de material — os JOGOS DE LINGUAGEM — através do qual o aluno pudesse aprender gramática de forma lúdica. Propomos, assim, atividades em feitiço de jogos de procuram fugir ao tipo de exercícios tradicionais que, comumente, vêm sendo oferecidos.

Os JOGOS DE LINGUAGEM são constituídos de uma série de jogos que se destinam ao ensino de língua portuguesa a nível

do Primeiro Grau. O objetivo primeiro desses jogos é amenizar a difícil tarefa de pôr em prática o ensino sistematizado do português, propiciando momentos de descontração durante a aula de português.

No presente trabalho analisaremos apenas o primeiro desses jogos, o Biriba de Linguagem, que vem sendo utilizado em escolas públicas e privadas.

O Biriba de Linguagem é um baralho de 110 cartas que compõem um pequeno léxico da Língua Portuguesa, adequado à vivência infanto-juvenil de modo geral. As diferentes classes lexicais do português foram organizadas em quatro grandes grupos: NOMES, VERBOS, MODIFICADORES (Adjetivos e Advérbios) e um último grupo composto por DETERMINANTES e CONECTIVOS (conjunções e preposições).<sup>(1)</sup> Para distinguir tais grupos escolhemos arbitrariamente 4 símbolos — detalhes de pintura corporal dos índios Caiapó — que, na verdade, ocupam o lugar dos tradicionais naipes dos baralhos. Temos ainda quatro cartas-coringa que funcionam como qualquer conectivo.

Como o próprio nome — Biriba de Linguagem — sugere, joga-se em parcerias duplas conforme o popular buraco, com canas tras, morto e batida. Os participantes ficam ocupados, dois a dois, em construir um mesmo conjunto de frases.

Ao construírem essas frases os participantes poderão rever e fixar melhor certos critérios inerentes ao funcionamento da língua portuguesa.

É essencial, por exemplo, que todas as seqüências criadas

tenham uma ordem lógica que resulte em frases com sentido . Nesse caso, a ordem de estruturação dos constituintes deve ser aquela prevista na língua, isto é, as palavras não podem ser combinadas aleatoriamente.

É importante também que as três primeiras cartas a serem organizadas por qualquer dos participantes já prévejam uma continuidade de sentido, de modo a permitir que o parceiro venha ajudar no desenvolvimento da sentença. Sendo assim, os jogadores devem ser orientados para que não trabalhem com constituintes truncados. Não podem arriar, por exemplo, uma sequência do tipo O garoto joga o..., onde no constituinte que completa o verbo jogar aparece apenas o determinante o. Essa construção truncada elimina a chance de o parceiro vir a completar a sequência com uma palavra feminina, já que o determinante masculino prevê a concordância nominal.

A concordância nominal e verbal é mais um item que é trabalhado durante o desenrolar do jogo. As construções das frases devem atender aos princípios da gramática normativa , não sendo permitidos, portanto, erros de concordância.

A regência verbal também entra em pauta. Os verbos têm que ser corretamente utilizados com suas respectivas preposições.

Além de todos esses itens que são trabalhados sempre que se pratica o Biriba de Linguagem, o jogo atende a outros objetivos.

A criação de frases a partir de um conjunto de palavras,

a princípio, totalmente desconectadas faz com que o indivíduo exercite todo o tempo a sua capacidade de reflexão, o que dá margem ao desenvolvimento do raciocínio e do seu potencial criativo. O aprendizado se dá, portanto, dinamicamente. O fundamental, no entanto, é que, com esse tipo de prática, o aluno é o agente dos seus próprios exercícios. A necessidade imposta pelo momento, isto é, a vontade de ser bem sucedido no jogo, funciona como uma mola-mestra impelindo o aluno a buscar o seu conhecimento da língua.

O que resulta desse conhecimento da língua são inúmeras frases que se particularizam por diferentes aspectos.

Há frases, por exemplo, do tipo

(1) Balões são leves.

(2) Ontem sambamos muito na festa de carnaval.

que atendem estritamente às condições de boa formação da língua e não suscitam discussões nem do ponto de vista gramatical — pois satisfazem às regras gramaticais da língua — nem do ponto de vista semântico, — já que preenchem as previsões das regras de seleção lexical da língua.

Por outro lado, porém, formam-se frases que pouco provavelmente constariam de livros didáticos ou de gramáticas. Essas frases contrariam, em parte, aqueles princípios referentes à subcategorização, como se pode notar em

(3) O gato vai pegar a bola.

onde a aceitação dessa frase pelos demais participantes do jogo passa pela discussão da caracterização do sujeito do verbo pegar. Seria esperado que o ato de pegar implicasse algum mecanismo semelhante ao desempenhado por mãos ou garras. Se o agente de pegar, no caso, o gato, não dispõe de mãos, será aceitável uma frase como O gato vai pegar a bola? A resposta a tal questão deve ser dada pelo próprio autor da frase que, para defender essa construção, precisará fornecer argumentos e criar todo um contexto que sustente essa argumentação.

No exemplo citado — O gato vai pegar a bola. — o autor embasou sua frase dizendo que gatos podem pegar bolas ou quaisquer outros objetos com a boca.

Uma outra frase como

(4) A pipa canta na praia.

causou polêmica quanto ao fato de pipas não terem a propriedade de cantar. Entretanto, o autor esclareceu que quando as pipas são impulsionadas pelo vento produzem ruídos que lembram uma melodia.

São inúmeros os exemplos que poderiam fazer parte do rol de frases que motivam esse tipo de discussão. É válido notar, no entanto, que os termos que sustentam essas discussões no momento do jogo são bem diversos dos que utilizamos ao tentar recuperar aqui tais discussões.

Na verdade, os fatos acima, enquanto objeto de discussões,

são enfocados por dois ângulos: seja o ângulo da explicação científica — que é o que privilegiamos aqui — seja o ângulo da explicação não-científica — aquela baseada no uso da língua em situações reais de fala, vivenciadas pelo aluno.

Sendo assim, não pode ser negado que a função metalinguística em si é totalmente alcançada tanto pelo linguista quanto pelo aluno, o que revela que ambos estão em condições de igualdade perante a língua.

Essa situação que dá margem ao debate é, seguramente, sustentada pelas condições de produção instituídas durante o jogo, quando o caráter artificial e distanciado, constante numa aula tradicional, dá lugar a toda uma situação de espontaneidade que propicia momentos de reflexão e criatividade. Nesses momentos, através da discussão estabelecida em torno das frases criadas com o Biriba de Linguagem, o aluno é capaz de elaborar a nível oral um verdadeiro texto argumentativo, tornando evidente que os objetivos do jogo não se esgotam em si mesmos. Extrapolam-se a frase e chega-se à esfera do discursivo.

A criatividade, porém, que desponta durante o jogo aponta duas direções. Essas direções, por sua vez, nos levam a tratar o fator criatividade sob a perspectiva de duas vertentes teóricas.

De início destaca-se a vertente veiculada pela gramática gerativo-transformacional, que lida com um tipo de criatividade gerada pelos critérios de gramaticalidade e boa formação das sentenças construídas por um falante ideal.

No entanto, no instante do jogo, descarta-se a figura do falante ideal e entra em cena um falante socialmente localizado que põe em xeque aquele tipo de criatividade difundido pela Gerativo-Transformacional.

Assim, nos vemos obrigados a constatar que há outro tipo de criatividade diverso daquele gerido por regras e princípios. Estamos falando daquela criatividade, sublinhada pela Análise do Discurso, que "instaura o diferente na medida em que o uso da língua pode romper o processo de produção dominante de sentidos (...). Pode realizar uma ruptura, um deslocamento em relação ao dizível." (Orlandi, 1986, inédito).

Esse dizível será, portanto, o centro da discussão que dinamiza todo o tempo o trabalho com o Biriba de Linguagem. Porém, é fundamental que o momento com o Biriba de Linguagem seja valorizado enquanto momento de aula, que é, e não como passatempo. O Biriba de Linguagem deve ser utilizado como instrumento de aprendizagem e verificação e para tanto é preciso que o professor antes de dar início ao jogo deixe claro para seus alunos quais os objetivos didáticos do jogo, bem como qual o conteúdo específico que será avaliado com o jogo.

Essa avaliação se dará durante a contagem de pontos que, dependendo do conteúdo a ser enfatizado, pode variar a cada jogo.

Se o conteúdo a ser avaliado diz respeito, por exemplo, ao tema análise sintática, os constituintes, como tipos de sujeito, predicado, complementos, etc..., deverão receber valores

pré-estabelecidos. Esses valores serão computados no final de cada partida pelos alunos, o que facilitará a fixação do conteúdo gramatical enfocado. <sup>(2)</sup>

Gostaríamos de enfatizar ainda o valor do jogo como veículo de sociabilização, de cooperação mútua e de integração do grupo.

Ao se pôr em prática o Biriba de Linguagem, automaticamente, como qualquer jogo provocaria, inicia-se uma competição. Essa competição, no entanto, não assume o caráter de discriminação, nem de supervalorização do individual, uma vez que os participantes, embora competindo entre si, estão ajudando uns aos outros na tarefa de aprender a sistematização de sua língua.

Observa-se, porém, que a cooperação não se estabelece apenas entre os parceiros. Se um dos elementos do grupo cometer algum erro gramatical, cabe ao adversário não só chamar a atenção para o erro, como também explicar porque o enunciado está errado. Dessa forma, à medida que os participantes do jogo não querem levar desvantagem, eles se ajudam mutuamente na tarefa a ser desempenhada que é, basicamente, a feitura de frases corretas.

A mesma observação pode ser estendida à contagem dos pontos, pois se um dos participantes não souber destacar corretamente os itens que serão avaliados, conseqüentemente, a checagem dessa tarefa, deverá ser feita por ambas as partes.

Por fim, lembramos que, a fim de evitar que a aula com o



Biriba de Linguagem fique destacada das demais atividades didáticas, o professor deve anotar, durante o desenrolar do jogo, as frases elaboradas pelos alunos. Essas frases poderão vir a constituir material para outros tipos de exercícios. Poderão também serem tópicos de uma redação coletiva. O conteúdo semântico-pragmático, bem como as figuras de linguagem, veiculados nessas frases, poderão ser comentados sob vários aspectos, dependendo dos objetivos do professor. Enfim, é importante mais uma vez frisar que o uso do Biriba de Linguagem em sala de aula deve ser entendido como atividade didática e não como diversão.

Como diversão, no entanto, o Biriba de Linguagem pode ser utilizado em casa, com a família e com os amigos, quando estará em prática todo um exercício de reflexão, imaginação e criação, o que desvincula o Biriba de Linguagem de um caráter único, no caso, o ensino formal da língua.

#### NOTAS

- (1) Embora tenhamos agrupados as palavras de acordo com uma taxonomia vinculada aos símbolos impressos nas cartas, muitas vezes palavras como tarde, bola, brilhante, etc podem funcionar como classes lexicais distintas daquelas previstas com a distribuição das mesmas em grupos específicos. A palavra tarde, por exemplo, que está inserida no grupo

dos modificadores, funcionando portanto como advérbio, po de também vir a ser usada como substantivo.

Observação semelhante pode ser feita com relação às palavras brilhantes — incluído no grupo dos modificadores co mo adjetivo — que pode funcionar também como substantivo e bola — incluído no grupo dos nomes — que, eventualmente, pode funcionar como a 3.<sup>a</sup> pessoa do singular do verbo bolar.

A classe lexical das palavras não precisa, então, ser manta tida segundo a nossa distribuição. Entretanto, deve fi - car estabelecido que uma vez que determinada palavra fôr usada como uma classe lexical específica, ela deverá manter-se com o valor dessa classe específica. Sé por ventuta os jogadores precisarem mudar a ordem dos constituintes a fim de ampliarem as sentenças, as palavras, ao mudarem a lugar, não poderão vir a ser utilizadas como uma ou tra classe diferente da estabelecida inicialmente.

- (2) Procedimento semelhante deve ser feito com relação a ou - trs conteúdos como a fixação de classes lexicais, por e xemplo.